baobá

Expansão para Dungeons & Dragons baseado em elementos da cultura afro-brasileira

João Victor Bedutti

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Design

baobá

Expansão para Dungeons & Dragons baseada
em elementos da cultura afro-brasileira

João Victor Bedutti

Projeto de Conclusão de Curso em Design Gráfico
orientado pela Profa. Dra Cássia Letícia Carrara Domiciano
e Prof. Dr. Juarez Tadeu de Paula Xavier

Bauru/2022

B413b

Bedutti, João Victor
Baobá : Expansão para Dungeons & Dragons baseada em elementos da cultura afro-brasileira / João Victor Bedutti. -- Bauru, 2022
39 p. : il., tabs., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Cássia Letícia Carrara Domiciano
Orientador: Juarez Tadeu de Paula Xavier

1. RPG. 2. Dungeons & Dragons. 3. Afrofantasia. 4. Racismo Estrutural. 5. Afro-brasileiro. I. Título

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Resumo

Neste relatório de projeto encontra-se brevemente a história do sistema de TTRPG Dungeons & Dragons, seguida pela análise das relações étnico-raciais dentro do jogo e como estas se associam às existentes no mundo real dentro dos devidos contextos históricos, sociais e étnicos. Dessa maneira, o relatório também introduz e define o conceito de afrofantasia. Ademais, denota a produção da revista digital Baobá, suas perspectivas e o conteúdo da primeira edição: subclasses para o sistema de TTRPG supracitado, além da criação de personagens e ilustrações para esta edição.

Tags: RPG, Dungeons & Dragons, afrofantasia, racismo estrutural, afro-brasileiro

Abstract

In this project report, it find briefly the history of the TTRPG system Dungeons & Dragons, followed by an analysis about the ethnic-racial relations inside the game and how these associate themselves to the ones the exist in the real world within due social, ethinic and historical contexts. Thus, the report also introduces and defines the concept of afrofantasy. Moreover, it denotes the production of the digital magazine Baobá, its perspectives and content found in the first edition: subclasses to the aforementioned TTRPG system, aside from the creation of characters and illustrations to said edition.

Tags: RPG, Dungeons & Dragons, afrofantasy, systemic racism, afro-brazilian

SUMÁRIO

Introdução 6

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 7

A história de Dungeons & Dragons 8

Estética, Moralidade e Necropolítica 13

Apagamento Cultural 14

Afro-fantasia 15

DESENVOLVIMENTO 16

Ideias Iniciais 17

Análise de Similares 17

Artífice 18

Feiticeiro 21

Monge 24

Personagens e Ilustrações 26

Baobá 28

CONSIDERAÇÕES FINAIS 34

REFERÊNCIAS 36

INTRODUÇÃO

Os jogos de mesa de interpretação, jogos de papel e caneta de interpretação ou RPGs de mesa, também conhecidos como TTRPGs (tabletop role-playing games), é um modelo de jogo social no qual uma pessoa é designada como “mestre” ou “narrador”, criando e conduzindo a aventura, enquanto as outras pessoas criam seus próprios personagens e exploram esse mundo criado por quem narra. Nesse tipo de jogo, a imaginação é fundamental, visto que o que move o mundo e as criaturas neles são as palavras e as ações de todos na mesa. Desse modo, a criação de um mundo fantástico, seus elementos, população, relações e culturas são limitados apenas pela carga cultural e as experiências de vida das pessoas que estiverem jogando.

No universo dos jogos de interpretação existem muitos sistemas (as regras e mecânicas do jogo). Sistemas são plurais e podem ser simples e feitos para encaixar em qualquer tema, como GURPs, Savage Worlds, Fate Core e Sistema D6. Mas também podem aprofundar em um tema ou cenário como os horrores lovecraftianos de O Chamado de Cthulhu e Rastros de Cthulhu ou como a fantasia mágica medieval de Tormenta 20, Pathfinder e o possivelmente mais famoso Dungeons & Dragons.

Em Dungeons & Dragons, onde será aprofundado esse projeto, é evidente as influências eurocêntricas de seus criadores Gary Gygax e Dave Arneson, assim como a escrita da empresa responsável por esse jogo atualmente, a Wizards of the Coast (WotC). Isso se vê nas inspirações para aventuras, nas opções de criação de personagens, assim como nas descrições dos povos, das culturas e dos diferentes tipos de criaturas, ou raças, que habitam esse mundo.

Com esse projeto, através do olhar afrocêntrico do autor, um jovem negro brasileiro em processo de autoconhecimento, objetiva-se, em conjunto à lei Nº 10.639, De 9 De Janeiro De 2003, criar um conteúdo expansivo dentro do sistema de Dungeons & Dragons que explore culturas africanas e diaspóricas, em especial as afro-brasileiras. Junto a isso, faz-se uma análise sobre as relações étnico-raciais dentro e fora do jogo e levanta-se uma hipótese a respeito de como tal veio a ocorrer.

A partir desse projeto, também, espera-se atrair e engajar mais pessoas negras para um ambiente hegemonicamente branco como é o mundo dos RPGs de mesa. Dessa forma, incentivando a produção de mais conteúdo acadêmico, teórico e prático, através da ressemantização da figura do negro e da negra, bem como tudo que lhes for relativo, dentro dos jogos de interpretação.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A História de Dungeons & Dragons

Dungeons & Dragons, ou D&D, foi primeiro publicado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974 como uma nova maneira de jogar os então populares jogos de guerra. Focando em um personagem apenas, em oposição às grandes quantidades de soldados controlados por cada jogador nos jogos de guerra, Gygax introduzira as bases para as próximas edições do jogo. Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), considerada atualmente como a primeira edição, assim como o seu primeiro Dungeons & Dragons Basic Set, um conjunto com regras simplificadas para novos jogadores, foram publicadas em 1977, sendo, dessa vez, um sistema próprio e que não se baseava em jogos de guerra para funcionar. Essas edições alavancaram a popularidade do jogo na década de 1980.

Com a nova popularidade, não demorou muito para que o jogo ganhasse mais reconhecimento e, ainda durante a década de 1980 se tornasse alvo dos conservadores estadunidenses na histeria nacional que ficou conhecida como Pânico Satânico (Satanic Panic). Apesar disso, ou talvez em razão disso, o jogo perdurou, se tornando cada vez mais jogado, com novas edições sendo lançadas.

Em 1997, a empresa criada por Gygax e proprietária dos direitos de Dungeons & Dragons foi vendida para a publicadora Wizards of the Coast, que logo começou a criação D&D 3ª Edição do jogo que, junto à Edição 3.5, como para o autor, foram a porta de entrada para o mundo dos RPGs de mesa no começo dos anos 2000. A Edição 3.5 foi sucedida pela 4ª Edição do jogo. Essa não obteve um grande sucesso se comparada a sua antecessora, sendo rapidamente substituída pela mais recente 5ª edição de Dungeons & Dragons, que, por sua vez, foi e continua sendo um grande sucesso.

O conteúdo criado neste projeto tem como veículo a quinta edição do jogo e seus livros oficiais. Visto que esse sistema é, no ocidente, o mais conhecido e jogado, sendo muitas vezes assimilado como sinônimo do gênero TTRPG, facilitando, dessa forma, a publicidade do projeto e o acesso à ele. Além disso, D&D 5ª edição apresenta um sistema altamente temático e icônico, sendo uma boa base para a exploração temática desenvolvida pelo autor.

Jogo Para Quem?

Apesar da aversão de Gary Gygax, o criador das primeiras edições do jogo, às produções de J.R.R.Tolkien, autor de Senhor dos Anéis, é inegável a influência que as obras deste possuem na fantasia medieval atual. Os conceitos do mundo de Tolkien, a Terra Média, persistem em diversas mídias nos dias atuais, não apenas pela genialidade e sucesso dos livros lançados no começo do século XX, mas também pelos aclamados filmes das franquias de Senhor dos Anéis e O Hobbit lançados nas últimas duas décadas.

Mesmo com a icônica obra, a Terra Média e seus habitantes não podem fugir do contexto histórico de seu autor. Tolkien foi um homem branco que viveu na Inglaterra pela maior parte de sua vida, presenciando duas Gran-

des Guerras e muitos conflitos britânicos com países asiáticos, bem como a ascensão do conceito de “perigo amarelo”; uma maneira racista que a branquitude estadunidense, principalmente, utilizava para descrever pessoas asiáticas, em especial quem vinha do leste e sudeste asiático. Apesar de ter se pronunciado vez ou outra a respeito da discriminação sofrida pela população negra, Tolkien não deixa de criar um mundo povoado, governado e protagonizado por pessoas brancas.

Em sua carta número 210 para Forrest J. Ackerman, Tolkien descreve os orcs como “corrupções da forma ‘humana’ vista em Elfos e Homens” e lista seus traços fenotípicos subsequentemente definindo-os como “versões degradadas e repulsivas dos (para os europeus) menos adoráveis tipos mongóis”. De maneira semelhante, outras raças, etnias ou formas descritas como não brancas são tidos como selvagens ou também como tendo sua humanidade corrompida.

Raça e RPG

Em Dungeons & Dragons 5ª edição, parte essencial da criação de personagem é a escolha da raça. As descrições, os textos informativos e as mecânicas apresentadas são intrinsecamente ligadas ao cenário principal em que as histórias e aventuras de D&D se passam, os Reinos Esquecidos. Apesar disso, o sistema não deve ser obrigatoriamente jogado nesse cenário. Pelo contrário, o livro incentiva e ensina quem joga a criar um cenário próprio, com um mundo diferente do apresentado no jogo. Entretanto, mesmo com mundos novos sendo criados por pessoas diferentes, a referência para as relações entre raças são facilmente exportadas por estarem descritas e detalhadas nos livros.

Dentro dos cenários e livros de Dungeons & Dragons, o conceito de raça é de difícil definição visto que não há paralelos no mundo real para tal. Tais raças podem se reproduzir entre si, mas são genotípica e fenotipicamente diferentes o suficiente para serem consideradas distintas biologicamente (enquanto humanos são descritos tendo estatura média de 1,40 metros a 1,90 metros e raramente vivem mais de um século, gnomos usualmente não crescem além dos 1,20 metros e podem chegar aos seus 350 anos).

Gygax no Livro do Jogador da 1ª edição diz que: “Os acordos que um personagem tem com várias raças serão afetados pela preferências raciais até certo ponto.” e continua “Seu Mestre (Dungeon Master) irá certamente levar preferências raciais em consideração durante interações entre seu personagem e as várias raças que ele ou ela encontrarão.”. A respeito disso, Antonio Garcia, autor do artigo de 2017 “Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games”, conclui o racismo está incorporado no sistema de Dungeons & Dragons, incluindo em seu texto referências às descrições supracitadas no Livro do Jogador da 5ª Edição. De acordo com ele, o determinismo, ou bioessencialismo (bioessencialism) como comenta LegalKimchi em seu vídeo “Bioessentialism in Gaming” (Bioessencialismo em Jogos), as primeiras edições do jogo, bem como as atuais expressam uma predisposição genética ao cumprir uma função dentro do jogo. Essa mecânica atrelada à história do cenário vem mudando com os últimos livros publicados de 2020 em diante, que foram recebidas por parte da comunidade com receio e tem gerado discussões entre seus membros em fóruns online.

O Livro do Jogador, o primeiro e principal livro de regras da 5ª edição, nove raças (quatorze contando as sub-raças, que podem ser compreendidas como variações culturais e geográficas de uma raça) são apresentadas e cada uma

delas possui uma descrição física da média da população, além de habilidades únicas que influenciam na mecânica do jogo. Esse tipo de game design é remanescente das edições anteriores e favorece a criação de personagens arquetípicos. Tal tipo de narrativa se apoia no bio essencialismo presente em outras formas de mídia mais populares como videogames, livros e filmes.

Alguns problemas podem surgir a partir da utilização de tais arquétipos. Em primeiro lugar e de maneira mais óbvia, a redução do conceito de uma população, mesmo que fantasiosa, gera generalizações e preconceitos no convívio entre personagens, mas também entre personagem e pessoa que joga. Subsequentemente, a posição social, étnica, racial e cultural de quem cria ditos arquétipos tendem a refletir neles. Exemplos disso se apresentam não apenas em D&D, mas no gênero de fantasia medieval como um todo, expandindo-se até outras mídias de fantasia.

Orcs e goblins, duas raças apresentadas geralmente como “monstruosas”, sendo vistas como tribais, selvagens e sanguinárias, com tons de pele não humanos, geralmente em tons de verde escuro ou mesmo pretas nos filmes de Senhor dos Anéis, como citado anteriormente. Em Dungeons & Dragons, essas raças, são alvo de discriminação e tidas como uniformemente más. Na página 19 do Livro do Jogador, na sessão a respeito dos anões e como eles se coexistem com os elfos é dito:

> “Não é sensato depender dos elfos. É difícil prever o que farão; quando o martelo racha o crânio de um orc, eles podem tanto começar a cantar, quando sacar uma espada. Elfos são volúveis e fúteis. Há duas coisas a serem ditas sobre os elfos: eles não possuem muitos ferreiros, mas os poucos que possuem fazem um ótimo trabalho. E quando orcs ou goblins avançam pelas montanhas, é bom ter um elfo ao seu lado - talvez não tão bom quanto um anão, mas sem dúvida eles odeiam os orcs tanto quanto nós.”

De maneira semelhante, os draconatos (com linhagem dracônica), meio-orcs (híbridos de orcs e humanos), tiferinos (criaturas com fenótipos demoníacos) e os drows (elfos obscuros) são alvos de discriminação por sua linhagem sanguínea e devem superar suas ancestralidade e natureza violentas para serem propriamente aceitas pela sociedade ou continuarão a viver nas margens dela.

Os meio-orc são tidos, assim como draconatos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs e tiferinos como raças incomuns na página 33 do Livro do Jogador, onde descreve-os dessa maneira:

> “Draconato. É fácil assumir que um draconato seja um monstro, especialmente quando as suas escamas traem sua herança cromática. A menos que o draconato comece a cuspir fogo e cause destruição, no entanto, as pessoas tendem a reagir com cautela em vez de medo.”.
>
> “Meio-Orc. Por ser seguro presumir que meio-orcs são agressivos e explosivos, é comum que as pessoas ajam com cautela na sua presença. Comerciantes tendem a esconder disfarçadamente seus bens mais valiosos ou frágeis quando avistam um meio-orc e os frequentadores de uma taverna a deixarem-na lentamente quando da entrada de um, provendo confusão.”.

> “Tiferino. Os meio-orcs são recebidos com medo de origem prática, mas os tiferinos inspiram medo de ordem mágica. O mal em sua herança é claramente visível em suas características, e, no que diz respeito à maioria das pessoas, os membros desta raça podem muito bem ser diabos vindos direto dos Nove Infernos. As pessoas podem fazer sinais de alerta à medida em que um tiferino se aproxima, atravessando a rua para evitá-lo, ou trancar as portas dos estabelecimentos antes que ele possa entrar.”.

Sobre os meio-orcs, são uma raça que recebem são caracterizados e mecanicamente desenhados para serem fortes, resistentes e ameaçadores; baterem forte e não caírem fácil. A respeito dos meio-orcs é descrito no Livro do Jogador da 5ª edição de Dungeons & Dragons, nas as páginas 40 e 41.

> “Gruumsh, o deus caolho, criou os orcs, e mesmo aqueles que se afastam da adoração não podem escapar totalmente de sua influência.O mesmo se aplica aos meio-orcs, embora seu sangue humano abrande o impacto da sua herança orc (...).Os meio-orcs mais íntegros são aqueles que desenvolveram autocontrole suficiente para sobreviverem em terras civilizadas (...). Cada meio-prc encontra uma maneira de ganhar a aceitação daqueles que odeiam orcs. Alguns são reservados, tentando não chamar a atenção para si mesmos. Uns poucos demonstram piedade e bom-coração publicamente (tais demonstrações sendo ou não genuínas)”.

Quanto aos tiferinos, por serem humanoides corrompidos, suas características e mecânicas os enquadram como adeptos à magia e resistentes a fogo, legado de sua maldição ou ancestralidade demoníaca. Nas páginas 42 e 43 do Livro do Jogador, sobre os Tiferinos, é dito que:

> “(...) ser recebido com olhares e sussurros, sofrer violência e insultos na rua, ver a desconfiança e medo em todos os olhares: esse é o destino de todo tiferino. E, o que só faz piorar, todo tiferino sabe que isso se deve a um pacto, selado há gerações, que infundiu a essência de Asmodeus - Senhor dos Nove Infernos - no sangue da sua linhagem. Eles não têm culpa por sua aparência e natureza, frutos de um antigo pecado pelo qual eles, seus filhos e os filhos dos seus filhos terão que pagar para sempre”.
>
> “Os tiferinos são quase sempre marginalizados nas cidades ou aldeias humanas, geralmente habitando os bairros mais perigosos, onde crescem até se tornarem trapaceiros, ladrões ou senhores do crime. Ocasionalmente, podem viver juntos a outras populações minoritárias, em enclaves nos quais são tratados com mais respeito”.
>
> ”As pessoas tendem a suspeitas dos tiferinos por assumirem que a herança infernal deles marcou não apenas sua aparência, mas também sua personalidade e moralidade. Comerciantes ficam de olho em seus bens quando tiferinos entram em suas lojas, a guarda da cidade os segue apenas ‘por precaução’, e demagogos os culpam por acontecimentos estranhos. A realidade, porém, é que a linhagem de um tiferino não afeta sua personalidade de forma relevante. Por outro lado, anos e anos de desconfiança deixam sua marca, fato ao qual os tiferinos reagem de diferentes maneiras. Alguns escolhem viver de acordo com o estereótipo perverso, enquanto outros seguem pelo caminho oposto. A maioria, contudo, não consegue ignorar o modo como as pessoas reagem à sua presença. Depois de lidar com essa desconfiança por toda a juventude, um tiferino muitas vezes desenvolve a capacidade de vencer o preconceito por meio do charme ou da intimidação”.

Os drows possuem, mecanicamente, todos os traços básicos de elfos, mas sua variação os garantem acesso inato a certas magias, treinamento marcial e sensibilidade à luz solar. Eles têm suas informações apresentadas na última página da seção sobre elfos do Livro do Jogador, na página 24.

> “Se não fosse por uma única exceção conhecida, a raça dos drow seria universalmente malvista. Para a imensa maioria, eles são uma raça de saqueadores e adoradores de demônios, que habita as profundezas subterrâneas de Umbreterna, emergindo apenas nas noites mais escuras para pilhar ou massacrar os habitantes da superfície, a quem desprezam. Sua sociedade é depravada e obcecada por Lolth, a deusa-aranha, que permite o assassinato e o extermínio de famílias inteiras quando as casas dos nobres disputam posições sociais. No entanto, pelo menos um drow quebrou esse estereótipo. Drizzt Do’Urden, guardião do Norte, no mundo de Forgotten Realms, provou sua boa índole como defensor dos fracos e inocentes. Rejeitando sua herança, e perdido em um mundo que o enxerga com horror e aversão, Drizzt é um modelo para os poucos drows que seguem seus passos, tentando buscar uma vida independente das sociedades malignas da Umbreterna. Os drows crescem acreditando que as raças da superfície são inferiores, servindo apenas como escravos. Aqueles que desenvolvem uma consciência, ou acham necessário cooperar com membros de outras raças, encontram dificuldades em sobrepujar tal preconceito, especialmente por serem muitas vezes recebidos com desconfiança e ódio”.

De maneira oposta, os elfos são tratados e retratados como criaturas de grande inteligência, astúcia e beleza, com grandes reinos estruturados ao redor da sua aptidão da magia; estes usualmente são descritos e retratados em livros como Senhor dos Anéis. Sobre os Elfos, o Livro do Jogador, na página 21 denota:

> “Os elfos são um povo mágico e de graça sobrenatural que vive no mundo mas a ele não pertence inteiramente, Habitam locais de beleza diáfana, no seio de antigas florestas ou em torres prateadas que brilham com luz feérica, onde música suave ecoa no ar e leves fragrâncias flutuam na brisa. Os elfos amam a natureza e a magia, as artes e o talento artístico, a música, a poesia e todas as coisas boas do mundo”. “Com graça sobrenatural e traços finos, os elfos parecem assombrosamente belos aos olhos humanos e aos de muitas outras raças (...)”.

Esses textos estão no começo das páginas que descrevem os elfos, sejam eles altos elfos, elfos silvestres ou elfos negros (drows). Esse texto, porém, evidentemente contrasta com o anteriormente citado texto sobre drows.

Pode ser incrivelmente divertido interpretar uma gnoma inteligente, um pequenino (raça análoga aos hobbits de Tolkien) furtivo ou uma anã furiosa. Mas manter-se em um arquétipo é certamente limitante e uma escolha de game design duvidosa dentro de um jogo cuja maior restrição deveria ser a imaginação de quem joga. Com os livros mais recentes sendo lançados, a WotC vem alterando pouco a pouco a mecânica do jogo. Foi adicionado um modelo base para que qualquer raça possa se adequar a qualquer papel que seu criador ou criadora desejar. Além disso, as raças “monstruosas” como os orcs, que eram descritos como maus exclusivamente, agora incluem a palavra “tipicamente” antes de constatar seu comportamento e tendências. Evidentemente essas mudanças, por mais discutivelmente positivas que possam ser, não são soluções finais para a maneira como são retratadas as raças em D&D.

Estética, Moralidade e Necropolítica

Dentre as descrições raciais encontradas no Livro do Jogador, seus conceitos estéticos de “beleza” e “feiúra” são muitas vezes associados à como essas raças são tratadas e qual será o papel delas dentro do jogo. No ápice de sua “graça sobrenatural”, os elfos são expostos como belos aos olhos de outras raças. As outras raças comuns - os humanos, anões e pequeninos - tampouco são lidas como feias ou esteticamente desagradáveis ao ponto de sua presença causar quaisquer reações nos povos que permeiam esse mundo. Diferentemente destas, as raças exóticas e monstruosas raramente são descritas como belas e, quando o são, são postas em uma posição fetichizada e, bem, exóticas.

Tais raças que se encontram fora da normatividade dos padrões estéticos impostos pela maioria não possuem em si, de maneira inata, o mesmo grau de dignidade imposto às outras. Aos tiferinos e meio-orcs, por exemplo, é sugerido que se distanciam de sua linhagem e aproximem-se das normas culturais das raças comuns para que sejam tratados ou vistos, ainda que com ressalvas, como semelhantes. Quando o contrário ocorre, suas maneiras são tomadas como maus olhos e seus grupos são declarados seitas estranhas e/ou malignas, sendo passíveis de interferência por representantes alinhados aos interesses das culturas comuns.

Os goblins e orcs, os mais clássicos inimigos de aventureiros, têm sua feiúra constantemente exaltada, além de a eles serem atribuídos a barbárie, e brutalidade, a ignorância e ao primitivo. Frequentemente, narra-se essas criaturas como invariavelmente más e incitadoras de violência, cuja resposta é, certamente, a violência, mas desta vez justificada pelo fato de que divergem da cultura comum e porque não controlam seus impulsos inatos ao mal.

De maneira semelhante, é possível traçar um paralelo entre o que ocorre dentro do jogo e o conceito da Necropolítica criado por Achille Mbembe; o poder de ditar quem pode viver e quem deve morrer. Em um mundo de colonizados e colonizadores, de escravizados e escravizadores, no qual o sistema social foi construída sob as bases da supremacia branca, a necropolítica não pode ser desassociadada da questão racial.

A partir das teorias de supremacia racial europeias, a humanidade de pessoas não-brancas deixaria cada vez mais de ser reconhecida pela Europa. A bestialização dos povos tornava-os, sob a visão da sociedade europeia, nada mais que animais. Através do esvaziamento da humanidade de uma pessoa ocorre a dessensibilização ao que ocorre com ela. Seja esquecida pelo Estado ou vítima da violência causada por ele, não há mobilização da sociedade. Pelo contrário, a moralidade a respeito das diversas dificuldades e da violência constante contra uma parcela da população é posta à parte, socialmente justificando a necropolítica.

A respeito da realidade da população negra e pobre, quem mais sofre com a necropolítica no Brasil, há uma grande produção de conhecimento através da cultura hip-hop. Racionais MC, em Negro Drama diz:

> “(...) Desde o início, por ouro e prata / Olha quem morre, então / Veja você quem mata / Recebe o mérito a farda que pratica o mal / Me ver pobre, preso ou morto já é cultural (...)”.

Na música Ismália do rapper Emicida:

> “(...) 80 tiros te lembram que existe pele alva e pele alvo / Quem disparou usava farda (mais uma vez) / Quem te acusou nem lá num tava (bando de espírito de porco) / Por que um corpo preto morto / É tipo os hits das parada / Todo mundo vê mas essa porra não diz nada”.

Apagamento cultural

O fenômeno da branquitude e sua síndrome de protagonismo não é nada recente. Desde as primeiras tentativas da filosofia e das ciências europeias de catalogar o ser humano e suas variações fenotípicas, seus sujeitos põem a si e seus pares como o ápice da espécie humana, mas classificando o “outro” como a variação, como propõe Cornel West em seu texto “Genealogia do Racismo Moderno”. Através disso surge uma justaposição de interesses em que almeja-se ser a evolução ao mesmo tempo em que considera-se a origem. Através dos inúmeros processos colonizadores cruéis, brutais e apáticos, a visão de mundo supracitada espalhou-se pelo mundo sendo reproduzida pelas classes que mantinham o poder e assimiladas pelas classes oprimidas.

Os resultados desse processo podiam e ainda podem ser vistos, experimentados e analisados nas estruturas das sociedades, nas relações do dia-a-dia ou nos contos novelas, músicas, peças teatrais, artes plásticas, quadrinhos, cinema e até mesmo no consumo das diversas ciências. A narrativa do homem branco como protagonista, cultural, intelectual e fisicamente superior aos seus “desiguais” não apenas reitera, como apoia o pacto da branquitude (Cida Bento, “O Pacto da Branquitude”), sistema esse que assegura que pessoas brancas escolherão pessoas brancas para que ocupem espaços semelhantes ou superiores, seja isso na esfera pessoa l ou na profissional. Dito pacto garante à branquitude a manutenção do seu poder político, social e econômico desproporcional sobre grupos minoritários, sejam ou não eles uma minoria populacional.

O Brasil, país onde esse projeto é contextualizado, sentiu abrasiva e diretamente os produtos do processo colonial por diversas mãos europeias. Apoiando-se em uma narrativa racista para justificar as maiores atrocidades cometidas no novo mundo, os colonizadores portugueses, no caso do Brasil, estruturaram uma colônia sobre a exploração e genocídio de povos autóctones, e, futuramente, ascenderam econômica e socialmente um país através do tráfico, da presunção de propriedade e do processo de escravidão de pessoas africanas.

Após mais de 300 anos estabelecendo e mantendo um sistema de governo e sociedade racista, tendo como principal e mais lucrativa instituição a escravidão a abolição desta foi assinada pela então princesa regente, Isabel, filha de D. Pedro II. A partir deste acontecimento, criou-se a narrativa da princesa Isabel como “salvadora” da população negra e escravizada, garantindo a ela o título de “A Redentora”. O apagamento das ferrenhas lutas políticas e sociais travadas pela população negra brasileira abolicionista nos anos anteriores à promulgação da Lei Áurea ilustra excepcionalmente a necessidade da branquitude (da realeza e da burguesia branca, especialmente nesse caso) de colocar-se como protagonistas antagonizados por seus próprios objetivos.

Sobre uma estrutura social tão racista como a que existe não apenas no Brasil, mas em qualquer sociedade tocada e marcada pelo colonialismo, uma narrativa homogênea ascende: aquela que eleva a branquitude, romantiza as relações de opressão e exploração que a Europa firmou com o resto do mundo e demoniza o que divergir ou não for apropriado pela narrativa

branca hegemônica. Demonizados esses, os elementos culturais africanos ou afro-diaspóricos que resistiram aos processos de colonização e escravização da população negra, transformaram-se a partir destes ou foram criados como resposta a tais processos.

Em uma sociedade como essa, a população negra é incentivada a se afastar de sua ancestralidade para assimilar-se à sociedade branca e, dessa forma, ser menos rejeitada. “Ela quis ser chamada de morena, que isso camufla o abismo entre si e a humanidade plena”, (Emicida, 2019). Abominar as expressões estéticas, culturais e religiosas negras e periféricas, assim como suas necessidades dentro da estrutura que os oprime, assim como mascarar os próprios traços negróides são maneiras da população negra se aproximar dos padrões da branquitude e serem mais aceitas e bem vistas pela sociedade, mesmo que não seja possível desfrutar dos mesmos privilégios. Através desta análise, fica ainda mais evidente um paralelo atual entre raças de Dungeons & Dragons incomuns ou “monstruosas” e quais são os métodos que elas utilizam para abrandar a rejeição das outras raças.

Elementos culturais africanos ou afro-diaspóricos que resistiram aos processos de apagamento ou apropriação e embranquecimento do colonialismo são, no Brasil, usualmente repudiados e tratados como expressões culturais inferiores. Desse modo, torna-se absurdamente difícil que um indivíduo negro passe por um processo de consciência racial e autoentendimento pelo qual não é levado à demonização da própria negritude. Ainda mais difícil é acessar o conhecimento ancestral (seja religião, música, comida, tradições, contos, folclore, etc) que possuíam as milhões de pessoas escravizadas. Principalmente se esse conteúdo tiver sido documentado por pessoas negras.

Afrofantasia

Daí surge a afrofantasia. Esse é um conceito pouco explorado e exibido que “descreve um subgênero de ficção especulativa na qual os mitos, contos e magias que compõem o mundo são baseadas ou inspiradas por culturas africanas e pela experiência negra” (Casira Copes, 2020). Similar ao afrofuturismo, trata-se de conteúdo fictício que gira em torno das diversas culturas negras, sejam elas africanas ou diaspóricas. Diferente do afrofuturismo, a afrofantasia não almeja imaginar um futuro, mas sim acessar, criar e recuperar, de maneira positiva, um passado esquecido e apagado. “Então peguemos de volta o que nos foi roubado” (Djonga, 2019).

Objetiva-se, trabalhando em cima da afrofantasia, levantar questionamentos a respeito das quantidades esmagadoras de entretenimento e elementos de cultura europeia ou a partir de um olhar eurocêntrico quando comparadas com as africanas ou afro-diaspóricas. Também, trazendo esse tema para dentro do debate acadêmico e expondo-o, almeja-se incitar a busca e a criação de conteúdo de afrofantasia. Acima disso, como objetivo principal, tem-se criar um espaço de aquilombamento para que pessoas negras possam criar, compartilhar e aprender de maneira benfeita sobre sua ancestralidade, tendo ela exaltada, ao invés de rejeitada.

Esse aquilombamento inserido em um ambiente hegemonicamente branco e eurocêntrico poderia ser visto como disruptivo. E é! Através desse contato entre dois grupos diferentes, espera-se, além de romper com a hegemonia, estabelecer um diálogo a partir da ressemantização e da justaposição de culturas que são vistas comumente como opostas, onde uma, a eurocêntrica, é socialmente exaltada, muitas vezes em detrimento da outra.

DESENVOLVIMENTO

Ideias Iniciais

Inicialmente, este projeto seria direcionado para a criação de cartas animadas baseadas nos baralhos do “Deck of Many’’ da editora Hit Point Press. Cada baralho ilustra e anima as magias oficiais da 5ª edição de Dungeons & Dragons. As cartas criadas para este projeto seriam autorais e suas magias seriam inspiradas no folclore e nas crenças populares brasileiras. Posteriormente, o escopo do trabalho foi alterado para a criação de subclasses com temáticas e fantasias que se aproximassem das culturas diaspóricas e afro-brasileiras para o mesmo sistema, além da criação de uma marca, uma análise a relações raciais dentro e fora do jogo e, possivelmente, alguns produtos gráficos.

Para a organização do projeto, foram estipuladas três metas: mínimo, médio e máximo.

Mínimo:

- Marca e identidade visual;
- Três subclasses dentro do tema;
- Uma ilustração para cada subclasse.

Médio:

- Ficha de personagens personalizadas;
- Desenvolvimento inicial de um cenário afrofantástico;
- Uma subclasse adicional;
- Teste do balanceamento das mecânicas elaboradas.

Máximo:

- Magias autorais para o cenário criado;
- Desenvolvimento adicional ao cenário criado;
- Subscription box com pôsteres, mapas, e cartas para cada magia.

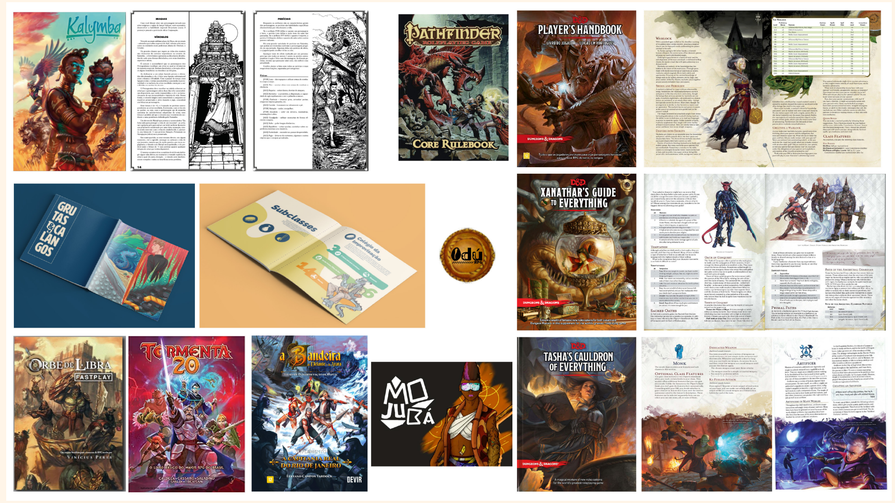
Com o tempo disposto, as metas mínimas foram atingidas com sucesso, além de um breve desenvolvimento adicional de uma magia a mais, além das fichas simples para cada personagem feito.

Para a criação do conteúdo autoral, foi necessário pesquisar, além do que já existia como conteúdo oficial, exemplos extraoficiais e outros sistemas com uma temática semelhante à trabalhada.

Análise de Similares

O painel de análise de similares traz alguns exemplos de sistemas de TTRPG que já existem no mercado e tangenciam de alguma forma o escopo deste projeto. Os três livros de D&D, bem como sua diagramação e organização de informações são o maior e mais jogado sistema atualmente, sendo também o mais conhecido. Além dele, outros com temática semelhante de alta fantasia medieval são Pathfinder e o brasileiro Tormenta 20.

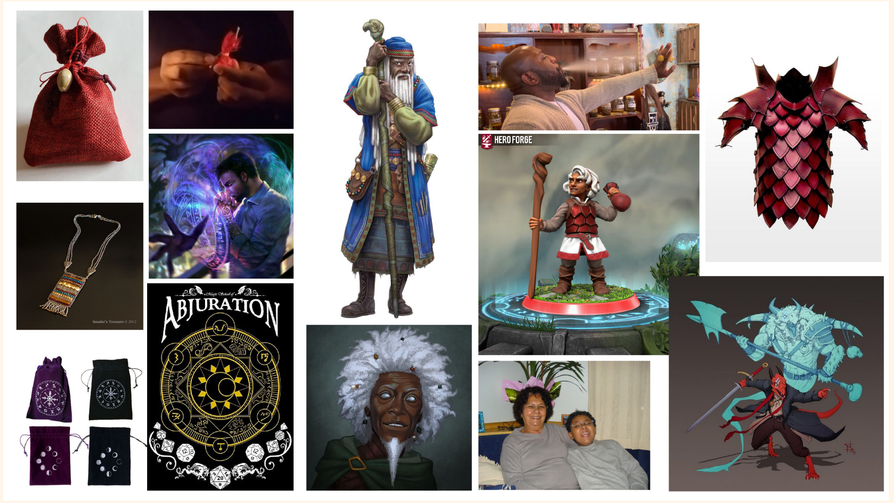
A Bandeira do Elefante e da Arara é um sistema de origem francês cujo cenário trata-se de uma fantasia medieval inspirada no Brasil Colônia. Similarmente inspirado pela cultura brasileira está o nacional Orbe de Libra recentemente lançado. Kalymba, Mojubá e Odú são três sistemas de afrofantasia, seja ela futurista, contemporânea ou medieval. Por último, Grutas & Calangos é um suplemento para a 5ª edição de D&D e foi desenvolvido pelo autor desse projeto em parceria com as alunas de Design Gráfico da UNESP, Karen Emi Nakiri Nicoliche, Laura Rinaldi Magrin e Letícia Lazzarini Mestre.



Anaálise de Similares

Ao mudar o escopo do trabalho da criação de mecânicas de magias para a de subclasses, foram necessários estudo sobre as temáticas a serem abordadas e como, ou se, elas se encaixariam dentro da afrofantasia proposta. Do samba à capoeira, dos orixás à enéada, dos quilombos às castas, três temas e classes foram escolhidas para esta primeira leva de conteúdo.

Artífice



Painel Semântico do Artesão de Amuletos

A criação desta subclasse teve sua inspiração na utilização de amuletos utilizados na prática do Islã e em práticas voodoos, o gris-gris, junto aos patuás utilizados nas religiões brasileiras de matriz africanas. Tais amuletos são feitos para, dentre muitas razões, afastar maus espíritos e atrair sorte através da conexão com seus antepassados ou entidades. Mecanicamente, a subclasse é focada fortemente no papel de suporte, utilizando sua conexão com outros planos para proteger e zelar por si e por seus aliados.

Estrutura da Classe

O artífice é um ½ conjurador, ou seja, ela tem acesso a magias de até 5º círculo e sua habilidade de conjuração é a Inteligência. Suas proficiências em salvaguardas são em Constituição e Inteligência. Possui 5 aumentos do valor de habilidades nos níveis 4, 8, 12, 16 e 19.

Ele possui acesso a poucas magias, mas pode mudar as que sabe após um descanso longo. Seu número de truques conhecidos também é limitado, chegando a quatro.

A classe, em geral, se baseia na criação e no uso de itens mágicos e ferramentas, sendo que todas as habilidades de classe que ganha, incluindo sua conjuração, que por vezes deve ser canalizada através de ferramentas.

Sua especialização se dá por suas subclasses, que garantem habilidades diversas e acesso a mais magias. Suas habilidades de subclasse aparecem no 3º nível, quando você as escolhe, e também nos 5º, 9º e 15º níveis.

Fantasia da Classe

A fantasia de criar, jogar e interpretar um Artífice está no arquétipo da pessoa inteligente que entende e expande a tecnologia do mundo que habita. Elas são os ferreiros, alquimistas, construtores e artesãos da ficção, como o Agente Q de 007, MacGyver, Homem de Ferro, Mei Hatsume de Boku no Hero Academia, entre muitos outros. Em um cenário medieval europeu, eles podem ser uma ponte entre o medieval e o industrial.

Dentro de Dungeons & Dragons, além do mestre de ferramentas e usuário e criador de itens mágicos, existem quatro subclasses oficialmente publicadas que expandem a temática; elas são o Alquimista, que cria poções e trabalha com a natureza para curar ou ferir, o Armeiro, que usa uma armadura com habilidades especiais de sua própria criação, o Artilheiro, que se especializa em combate com um canhão de sua própria criação e o Ferreiro de Batalha, que cria um mascote protetor e atua com ele no campo de batalha.

Especialização de Artífice: Artesão de Amuletos

Você tem uma forte conexão com o além e com os espíritos de seus antepassados, que vigiam e protegem vocês. Com o tempo, você aprendeu a melhor utilizar essa proteção. Através de pequenas trouxas recheadas de diferentes ervas, plantas e cristais, você pode acessar e controlar essa força extraplanar protetiva e estendê-la para seus aliados.

Proficiência em Ferramentas

Quando você escolhe essa especialização no 3º nível, você ganha proficiência com ferramentas de tecelão. Se você já tem essa proficiência, você ganha proficiência com um outro tipo de ferramenta de artesão à sua escolha.

Magias do Artesão de Amuletos

A partir do terceiro nível você tem algumas magias sempre preparadas quando você alcança certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela de Magias do Artesão de Amuletos. Essas magias contam como magias de Artífice para você, mas não contam no número de magias do Artífice que você pode preparar.

Magias do Artesão de Amuletos

Nível de Artífice	Magia
3º nível	*Escudo da Fé*, *Proteção Contra Bem e Mal*
5º nível	*Restauração Menor*, *Vínculo de Proteção*
9º nível	*Contramagia*, *Remover Maldição*
13º nível	*Proteção Contra a Morte*, *Banimento*
17º nível	*Restauração Maior*, *Dissipar o Bem e o Mal*

Amuleto do Vínculo

Ao alcançar o 3º nível, você aprende a abençoar pequenos amuletos de pano ou folha recheados de ervas. Esses amuletos servem como condutor da magia divina dos seus antepassados e dos seres que protegem você e seus aliados, ligando todos através dos Amuletos do Vínculo.

Amuleto do Vínculo Ancestral. Esse pequeno amuleto pode ser usado como foco arcano para seus feitiços de Artífice. Enquanto possuir esse amuleto, você sabe a distância e a direção dos Amuletos do Vínculo Aliado que estiverem sendo utilizados, desde que estejam ambos no mesmo plano.

Amuleto do Vínculo Aliado. Você cria amuletos para proteger seus aliados. Os benefícios concedidos pelo Amuleto do Vínculo Aliado só tomam efeito se ele for utilizado por um aliado. Você pode criar um número de amuletos igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo 1).

Para cada Amuleto do Vínculo existente, você deve gastar 10 minutos do seu descanso longo realizando os rituais e orações para manter os efeitos dos amuletos. Caso um Amuleto do Vínculo seja perdido ou destruído, um ritual de 1 hora deve ser feito para criar um novo Amuleto do Vínculo.

Amuleto da Resistência

No terceiro nível, cada criatura que possuir um Amuleto do Vínculo pode adicionar 1d4 às salvaguardas contra magias, possivelmente transformando uma falha em um sucesso. Uma criatura que possua mais de um Amuleto do Vínculo receberá os benefícios de apenas um.

Amuleto da Cautela

No 5º nível, o Amuleto do Vínculo Ancestral avisará você quando sentir energia de outros planos que estão por perto como se estivesse sob os efeitos da magia *Detectar o Bem e o Mal*.

Além disso, com uma ação você pode conjurar *Proteção Contra Bem e do Mal* sem gastar espaços de magia em qualquer criatura que possua um Amuleto do Vínculo Aliado em um raio de 18 metros de você.

Amuleto da Proteção

No nível 9, o vínculo entre você, seus antepassados e seus aliados fica mais forte. Utilizando sua reação, você é capaz de proteger com magia abjurante ou curar aliados que possuam um Amuleto do Vínculo consigo. As magias utilizadas devem ser da escola de abjuração ou curativas e que não sejam capazes de ter mais que um alvo. Com essa característica, você pode ignorar restrições de alvo e alcance.

Você também pode conjurar Falar com Mortos sem gastar espaços de magia. Essa magia pode ser conjurada assim uma vez por descanso longo

Amuleto da Vigilância

A partir do 15º nível, você aprende a magia *Ligação Telepática de Rary* e pode conjurá-la apenas como um ritual. Os alvos dessa magia devem possuir um Amuleto do Vínculo.

Além disso, as criaturas que possuam um Amuleto do Vínculo não podem ser surpreendidas a menos que estejam mortas ou incapacitadas. Também, assim que a iniciativa for rolada, você e seus aliados que possuírem um Amuleto do Vínculo receberão pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Inteligência + seu bônus de proficiência.

Feiticeiro



Painel Semântico do Sangue Real

Essa subclasse submerge-se na fantasia de uma ancestralidade mágica e poderosa. As religiões, mitologias, folclore e tradições africanas tiveram pouca importância na seletividade da escravização e do colonialismo europeu, reiterado pelo ritual de esquecimento de seus nomes, suas culturas e suas terras que era realizado antes de uma pessoa escravizada embarcar em um navio negreiro. Neste cenário afrofantástico, inúmeras gerações se passam até que as ligações mágicas, místicas ou divinas no sangue de um descendente despertem e tais poderes sejam atribuídos a esta pessoa. Mecanicamente, essa subclasse tem sua essência atrelada ao carisma do personagem, que

pode facilmente encantar uma outra criatura, seja com seu charme natural, seus poderes dignos da realeza ou suas magias de encantamento.

Estrutura da Classe

O Feiticeiro é um conjurador completo, chegando a aprender magias de até 9º círculo e sua habilidade de conjuração é o Carisma. Suas proficiências em salvaguardas são em Constituição e Carisma. Possui 5 aumentos do valor de habilidade nos níveis 4, 8, 12, 16 e 19.

Seu acesso à magia se dá por um dom natural ou algum evento que o tenha garantido acesso à magia. Dito isso, tem um número restrito de magias e pouca adaptabilidade, sendo uma classe para especialização e não um "pau pra toda obra". Sua diferenciação é a maneira como consegue controlar e alterar propriedades das suas magias, duplicando ou estendendo seu efeito, ignorando componentes de conjuração ou tornando seus efeitos mágicos mais poderosos.

Suas subclasses começam desde o primeiro nível, sendo o motivo dos seus poderes mágicos, que podem vir de diferentes fontes: um poder ancestral de um dragão, a selvageria da magia indomada, a ordem do universo ou até a benção de uma divindade. As habilidades concedidas pela subclasse aparecem ao escolhê-la no 1º nível e também nos 6º, 14º e 18º níveis.

Fantasia da Classe

A fantasia por trás de um Feiticeiro é daquela pessoa que tem poderes mágicos inatos que florescem ao nascer ou em algum momento da vida ou que os obtiveram através de algum evento ou acontecimento pelos quais passou (um ritual, uma benção, exposição à energia arcana, etc.). A partir desse florescimento, o Feiticeiro busca aprender e entender seus poderes arcanos.

Em Dungeons & Dragons, o Feiticeiro tem sua magia dependente da sua vontade e do seu carisma, tendo boas habilidades comunicativas. Ele pode fazer o que nenhuma outra classe faz, alterar sua magia - ainda que essa seja pouco versátil - em um nível que antecede a própria magia, fazendo ela se comportar de uma maneira específica, seja alterando a sua origem, aumentando sua duração, etc.

As fantasias que as subclasses trazem são várias. Um ser pode ser tocado por inúmeras formas de magias, seja o caos ou a ordem; a selvageria; a magia dracônica ou a divina; as sombras ou a tempestade. Cada uma traz habilidades únicas, apostando em criar uma fantasia única a cada uma das subclasses.

Origem Feiticeira: Sangue Real

O sangue real corre em suas veias. Em algum momento, seus antepassados foram abençoados pelos deuses com a dádiva do poder e da dominação. Por muito tempo essa dádiva se perdeu, mas novamente foi despertada por você. Com o despertar da sua linhagem, você também desperta os grandiosos poderes de um governante, sendo capaz de impor suas vontades sobre a dos outros.

Lista de Magias Expandidas

Você aprende magias adicionais quando você alcança certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela de Magias da Origem do Sangue Real. Cada magia conta como magia de Feiticeiro para você, mas não contam no número de magias de Feiticeiro que você pode aprender. Essas magias podem ser trocadas quando você ganha um nível de Feiticeiro por qualquer outra magia de mesmo nível das escolas de Encantamento e Ilusão das listas de magias do Bruxo, do Feiticeiro e do Mago.

Magias do Sangue Real

Nível de Feiticeiro	Magia
1º nível	*Comando, Encantar Pessoa*
3º nível	*Acalmar Emoções, Sugestão*
5º nível	*Banzo, Medo*
7º nível	Compulsão, Encantar Monstro
9º nível	Dominar Pessoa, Missão

Aptidão Social

O seu sangue real te dá habilidades sociais inatas. No primeiro nível, você escolhe uma habilidade que tenha proficiência entre Enganação, Intimidação, Intuição e Persuasão. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que fizer com ela.

No 6º nível você pode escolher outra das habilidades citadas que tenha proficiência para ganhar esse benefício.

Proteção Carismática

A partir do 6º nível, você pode usar seu Carisma para evitar ser atacado. Para qualquer cálculo de Classe de Armadura, você pode trocar o modificador de Destreza pelo de Carisma.

Em adição, com uma reação, você pode impor uma salvaguarda de Carisma contra sua CD de salvaguarda de magia de Feiticeiro sobre um inimigo que possa te ver e ouvir e tenha realizado uma jogada de ataque contra você. Ao falhar no teste, o atacante deve escolher outro alvo ao seu alcance ou perder a ação. Essa reação pode ser usada um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência antes de um descanso longo.

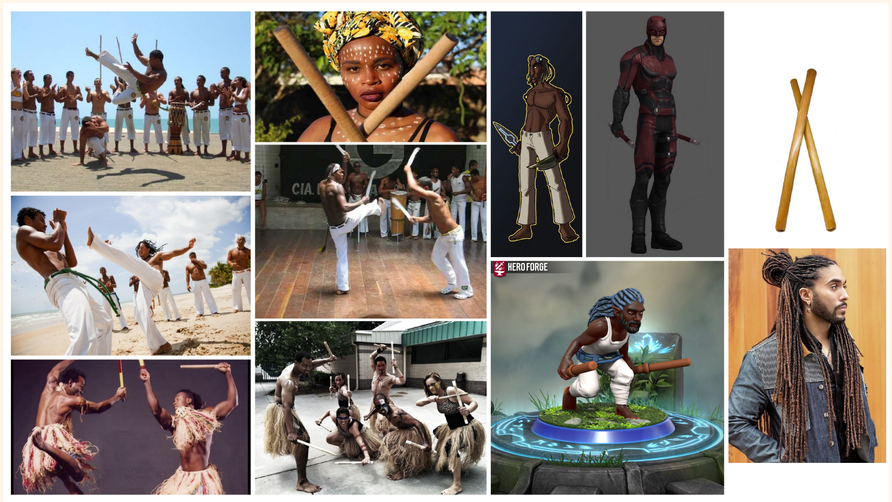
Imposição de Caráter

Do 14º nível em diante, ao conjurar uma magia de encantamento, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria, mesmo que já tenha gasto na conjuração, para trocar salvaguardas de Inteligência ou Sabedoria por salvaguarda de Carisma.

Manipulação da Vontade

No 18º nível você aprende a dominar completamente criaturas com pouca força em seu caráter. Usando uma reação, você pode gastar 3 pontos de feitiçaria para alterar qualquer salvaguarda de uma criatura que possa te ver ou ouvir para uma salvaguarda de Carisma.

Monge



Painel Semântico do Caminho do Combate Performático

O tema desta subclasse tem sua base na capoeira e no maculelê. A mistura de dança e música com um estilo de luta corporal com pouca utilização de armas se encaixam muito bem com a mecânica e a temática do monge em Dungeons & Dragons, sendo a temática brasileira mais explorada por quem faz conteúdo autoral para esse sistema na internet. Mecanicamente, essa subclasse foca em tocar instrumentos, usar duas armas e desferir vários ataques rapidamente, aproveitando cada oportunidade para isso, além de estar atento aos arredores no campo de batalha.

Estrutura da Classe

O monge é uma classe marcial, ou seja, que não possui acesso à conjuração ou magia de pacto em suas características. Também é uma classe MAD (“Multi Ability Dependent”, Dependente de Múltiplas Habilidades), ou seja depende de várias habilidades para ser efetivo em batalha, essas sendo Destreza, Constituição e Sabedoria. Possui 5 aumentos do valor de habilidades nos níveis 4, 8, 12, 16 e 19.

Monges utilizam da sua mobilidade, seu conhecimento de batalha e seus movimentos leves e precisos para ter uma presença no campo de batalha, evitar ataques e auxiliar aliados. Dentro de uma equipe, ele provavelmente não será o personagem com maior quantidade de dano por turno, nem o que aguenta mais pancadas. Usualmente sua função é mais de utilidade, tendo várias proficiências e boa capacidade física.

Essa classe se diferencia das outras classes marciais na possibilidade de aplicar sua Destreza às armas no lugar de Força, que é mais comumente utilizada para tal. Além disso, ela tem uma mecânica única de pontos de Ki, que vão aumentando conforme sobe de nível nessa classe. Esses pontos de Ki permitem ao monge se defender ou atacar mais rapidamente ou até mesmo atordoar inimigos com um ataque certeiro.

Suas subclasses são bem diversas em tema. Ao escolher sua subclasse no 3º nível, você ganha algumas habilidades e também nos 6º, 11º e 17º níveis.

Fantasia da Classe

O monge é, dentro de Dungeons & Dragons, um dos poucos conceitos não europeus. Artistas marciais que moram em monastérios distantes e isolados culturalmente do mundo dito comum. Apesar da grande influência vinda do leste asiático, sua temática e de suas subclasses são criadas através de uma tradução eurocêntrica de contos, filmes, livros, animes e videogames. Exemplos de personagens que poderiam ser classificados como monges são Liu Kang de Mortal Kombat, os vários personagens de Jackie Chan e Jet Lee, as iterações de Power Rangers e Kamen Raider, entre muitas outras.

Jogando D&D, o monge é a classe que cumpre com a fantasia do personagem que desvia de ataques sem precisar de armaduras, desfere vários golpes com os próprios punhos, corre mais rápido que seus aliados e inimigos e desvia flechas atiradas em sua direção. Além disso suas subclasses são diversas em desenvolver temas e fantasias.

As tradições monásticas (como são conhecidas as subclasses de monge dentro do jogo) podem apresentar o Caminho da Mão Aberta, onde os punhos são a melhor arma, o Caminho das Sombras, que beneficia quem joga por esconder-se no escuro e jogar na fantasia de um ninja e o Caminho dos Quatro Elementos, a subclasse que traz à tona a fantasia de manipular os elementos. Além dessas, a de mestre das armas, do mestre bêbado e até mesmo a de médico de guerra.

Tradição Monástica: Caminho do Combate Performático

Através da dança, Monges do Caminho do Combate Performático são artistas primeiro e guerreiros depois. Sua ligação com a dança e as artes antigas é, além de uma forma de expressão, uma ligação com o seu passado. Disfarçado de dança, os Monges mestres do Caminho do Combate Performático utilizam sua dança para discretamente praticar a arte do combate com duas armas.

Ataques Performáticos

No terceiro nível você aprende a arte do combate com duas armas.

Armas Performáticas. Quando utilizadas em combate com duas armas, suas armas de monge com a propriedade leve causam 1d6 pontos de dano. Esse dano ainda pode ser substituído pelo dado na tabela de Artes Marciais.

Combate com Duas Armas. Ao engajar em combate com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de atributo ao dano do seguinte ataque.

Torrente Armada. Quando você gastar um ponto de Ki para ativar a Torrente de Golpes, os golpes poderão ser feitos com as Armas Performáticas no lugar de ataques desarmados.

Arte de Batalha. Você adquire proficiência em Acrobacia ou Atuação, à sua escolha. Se já possuir proficiência em ambas habilidades, você pode escolher outra para obter proficiência. Além disso, você ganha proficiência em um instrumento musical à sua escolha.

Retribuição Rápida

Ao 6º nível, você se aprimora nos seus movimentos e aprende a ser mais rápido em combate. Você pode sacar suas duas Armas Performáticas quando normalmente poderia sacar apenas uma.

Além disso, quando criaturas errarem ataques corpo-a-corpo contra você, elas provocam ataques de oportunidade. Você pode atacar duas vezes e um ataque de oportunidade, uma com cada arma, desde que esteja empunhando duas Armas Performáticas.

Ginga

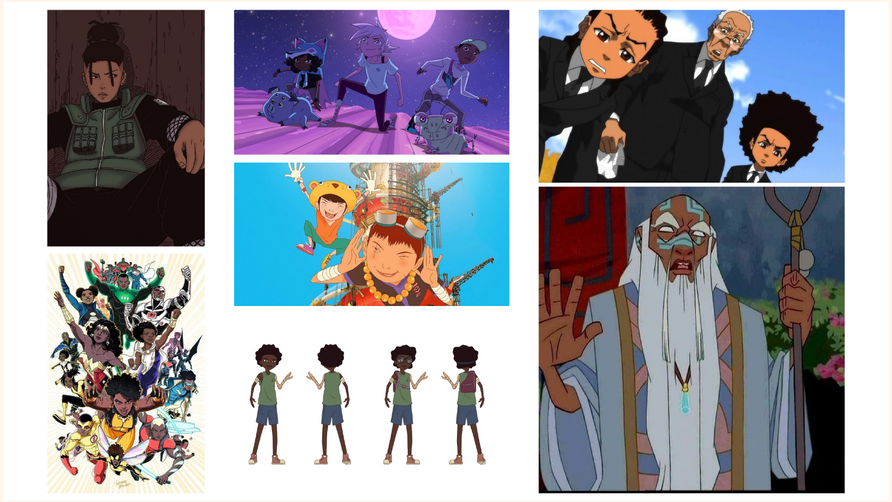
Ao chegar no nível 11, enquanto estiver empunhando duas Armas Performáticas, uma vez por descanso curto, você pode gastar 5 pontos de ki para conjurar a magia Celeridade em você mesmo utilizando sua dança incessante como componentes somáticos e ignorando componentes verbais e materiais e concentração. Os efeitos da magia acabam caso você não se mova ao menos 1,5 em seu turno. A Ginga também acaba caso você fique inconsciente ou seja morto.

Golpe Atordoante Potencializado

Alcançando o 17º nível, enquanto estiver empunhando duas Armas Performáticas, ao realizar um ataque com sua ação bônus, você pode realizar um Golpe Atordoante sem gastar pontos de ki. Além disso, ataques contra você de criaturas que você possa ver não podem receber vantagem desde que você não esteja incapacitado.

Personagens e Ilustrações

Por último, houve a idealização seguida da ilustração de personagens que pudessem encapsular e incorporar cada subclasse proposta. Após decidir uma raça para cada um, seus poderes e equipamentos, partiu-se para o feitio de ilustrações que irão compor a revista e ajudar quem lê a melhor imaginar como cada subclasse foi imaginada.



Painel Semântico do Estilo de Arte

Para a criação das ilustrações, foi optado por um estilo artístico mais simples com traços aparentes e geométricos, poucos níveis de sombra e luz. Cada ilustração compartilha do mesmo cenário: uma floresta densa em uma noite de lua cheia.



Antônia, a gnoma artesã de amuletos



Sol, meio-elfo feiticeiro do sangue real



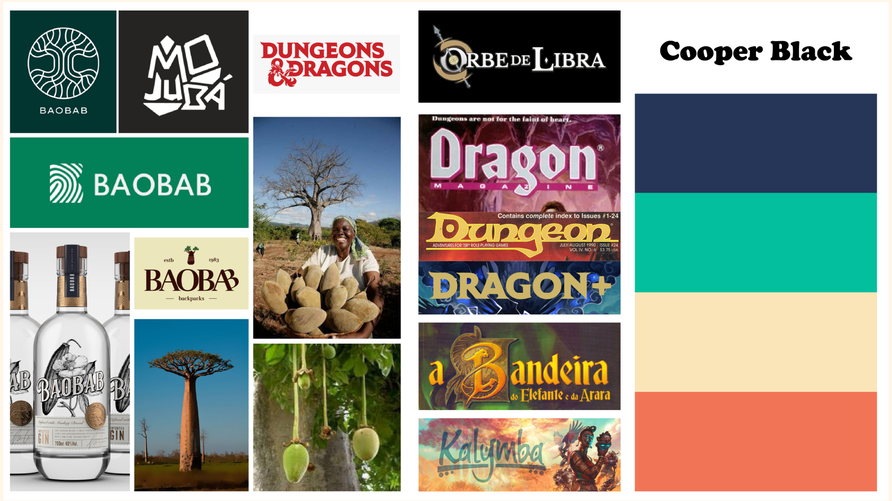
Idris, o pequenino monge do combate performático.

Baobá

Após o desenvolvimento do conteúdo, tornou-se necessário desenvolver, também, um veículo para publicar as subclasses e compartilhar o conceito de afrofantasia. Após elaborar o nome do projeto, surgiu o primeiro conceito da criação da revista digital Baobá. Com publicação trimestral de conteúdo autoral em fase testes e uma publicação anual compilando o material testado, além de um cenário elaborado para que todo esse conteúdo caiba confortavelmente dentro da narrativa. Essa publicação anual - podendo ser bienal - poderia ser financiada coletivamente através do Catarse ou Kickstarter, a partir de contribuições por plataformas como Patron e APOIA.se, com ajuda de patrocínio ou mesmo com uma combinação desses elementos.

O nome Baobá e o conceito da marca, além de referenciarem a grande árvore nativa de África, também estrutura-se à partir do ritual de esquecimento no qual africanos escravizados deveriam dar voltas ao redor de um baobá para desenraizarem-se de sua terra, esquecessem de seus nomes e abandonassem suas culturas; nesse local onde fora deixado tanto conhecimento, tantas histórias e tanta ancestralidade, é o local no qual esses podem ser recuperados.

Marca



Painel Semântico da Identidade Visual de Baobá

Para a criação da marca, juntou-se outras identidades visuais de marcas com o mesmo nome, identidades visuais de outros RPGs, além dos logotipos de revistas atreladas a Dungeons & Dragons. Houve também a busca pela referência do formato icônico da árvore e seu fruto. Por último, foi selecionada a tipografia Cooper Black para o logotipo, além de integrar a tipografia institucional da marca. Sua paleta de cores é simples e marcante, favorecendo o uso do verde e do amarelo, com o azul escuro para integrar o contraste de valores das cores e o laranja para complementar o azul e destacar-se das cores principais.

Apresentação da marca e explicação dos conceitos por trás dela.

baobá

Árvore - Tradição - Fantasia

Baobá é uma gigantesca árvore presente em grande parte do continente africano não só em sua flora, mas também nas diversas culturas que lá habitam. Conhecida como "*árvore do esquecimento*", ela era parte de um ritual no qual as pessoas escravizadas em África deveriam dar voltas em torno de seu troco antes de embarcarem para que se desfizessem de suas raízes aos seus nomes, comunidades e culturas.

A marca **baobá** busca reerguer esse conhecimento que uma vez fora deixado ao redor desta árvore.

Cooper Black

baobá

Vista Sans

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, cons ectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

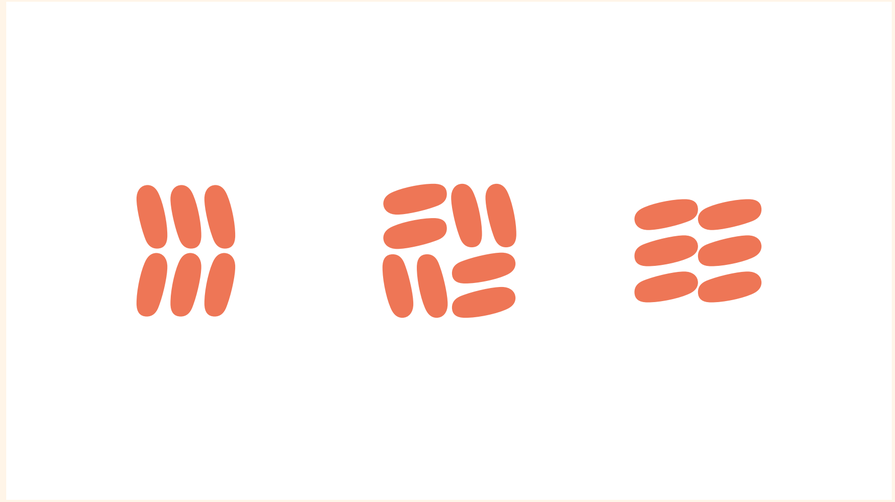


Alfabeto institucional da marca e área de segurança para aplicação da identidade visual.

CMYK 70/0/50/0	CMYK 0/5/30/0	CMYK 0/65/65/0	CMYK 95/80/35/30
#3FB498	#FFF1C4	#EE7656	#26355B

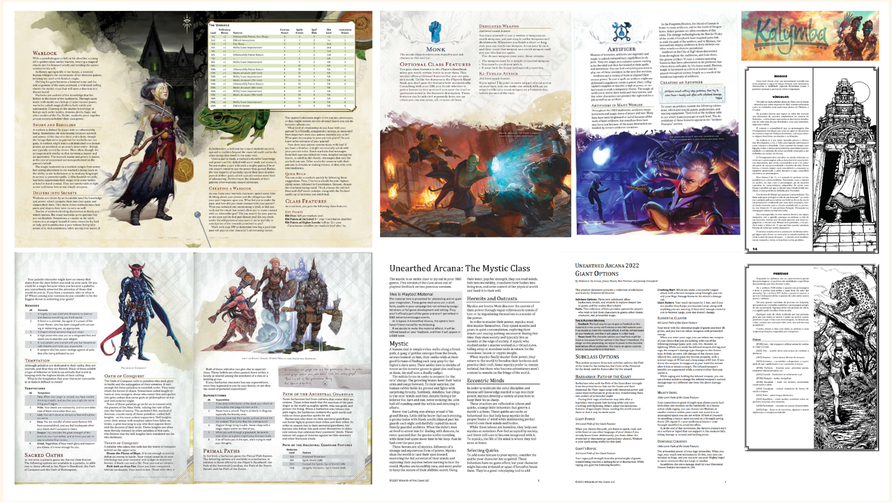


Paleta de cores da marca e aplicações do logotipo.



Elementos Acessórios

Diagramação



Painel Semântico da Diagramação

A diagramação da revista visa manter um padrão de organização de informação já conhecido por quem joga Dungeons & Dragons. No entanto, ela deverá ser adaptada à marca e suas tipografias institucionais escolhidas (Cooper Black e Vista Sans). Para hierarquia, utiliza-se uma fonte diferente do texto corrido em uma cor chamativa, estabelecendo três níveis de títulos dentro de um mesmo tema. Adicionalmente, quando for desejável que mais uma título seja inserido, ele é feito através do característico - dentro da diagramação do sistema - título em negrito seguido por um ponto e então o texto. Nota-se, finalmente, que o uso de tabelas é ostensivo e necessário durante todo material oficial do sistema.

Artífice

Especialização do Artífice: Artesão de Amuletos

Você tem uma forte conexão com o além e com os espíritos de seus antepassados, que te vigiam e te protegem. Com o tempo, você aprendeu a melhor utilizar essa proteção. Através de pequenas trouxas recheadas de diferentes ervas, plantas e cristais, você pode acessar e controlar essa força extraplanar protetiva e estendê-la para seus aliados.

Proficiência em Ferramentas

Quando você escolhe essa especialização no 3º nível, você ganha proficiência com ferramentas de tecelão. Se você já tem essa proficiência, você ganha proficiência com um outro tipo de ferramenta de artesão à sua escolha.

Magias do Artesão de Amuletos

A partir do terceiro nível você tem algumas magias sempre preparadas quando você alcança certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela de Magias do Artesão de Amuletos. Essas magias contam como magias de Artífice para você, mas não contam no número de magias do Artífice que você pode preparar.

Magias do Artesão de Amuletos

Nível de Artífice	Magias
3º nível	*Escudo da Fé, Proteção Contra Bem e Mal*
5º nível	*Restauração Menor, Vínculo de Proteção*
9º nível	*Contramagia, Remover Maldição*
13º nível	*Proteção Contra a Morte, Banimento*
17º nível	*Restauração Maior, Dissipar o Bem e o Mal*

Amuleto do Vínculo

Ao alcançar o 3º nível, você aprende a abençoar pequenos amuletos de pano ou folha recheados de ervas. Esses amuletos servem como condutor da magia divina dos seus antepassados e dos seres que protegem você e seus aliados, ligando todos através dos Amuletos do Vínculo.

Amuleto do Vínculo Ancestral. Esse pequeno amuleto pode ser usado como foco arcano para seus feitiços de Artífice. Enquanto possuir esse amuleto, você sabe a distância e a direção dos Amuletos do Vínculo Aliado que estiverem sendo utilizados, desde que estejam ambos no mesmo plano..

Amuleto do Vínculo Aliado. Você cria amuletos para proteger seus aliados. Os benefícios concedidos pelo Amuleto do Vínculo Aliado só tomam efeito se ele for utilizado por um aliado. Você pode criar um número de amuletos igual ao seu modificador de Inteligência (mínimo 1).

Para cada Amuleto do Vínculo existente, você deve gastar 10 minutos do seu descanso longo realizando os rituais e orações para manter os efeitos dos amuletos. Caso um Amuleto do Vínculo seja perdido ou destruído, um ritual de 1 hora deve ser feito para criar um novo Amuleto do Vínculo.

Amuleto da Resistência

No terceiro nível, cada criatura que possuir um Amuleto do Vínculo pode adicionar 1d4 às salvaguardas contra magias, possivelmente transformando uma falha em um sucesso. Uma criatura que possua mais de um Amuleto do Vínculo receberá os benefícios de apenas um.

Amuleto da Cautela

No 5º nível, o Amuleto do Vínculo Ancestral te avisará quando sentir energia de outros planos que estão por perto como se estivesse sob os efeitos da magia *Detectar o Bem e o Mal*.

Além disso, com uma ação você pode conjurar *Proteger do Bem e do Mal* sem gastar espaços de magia em qualquer criatura que possua um Amuleto do Vínculo Aliado em um raio de 18 metros de você.

Amuleto da Proteção

No nível 9, o vínculo entre você, seus antepassados e seus aliados fica mais forte. Utilizando sua reação, você é capaz de proteger com magia abjurante ou curar aliados que possuam um Amuleto do Vínculo consigo. As magias utilizadas devem ser da escola de abjuração ou curativas e que não sejam capazes de ter mais que um alvo. Com essa característica, você pode ignorar restrições de alvo pessoal e alcance.

Você também pode conjurar *Falar com Mortos* sem gastar espaços de magia. Essa magia pode ser conjurada assim uma vez por descanso longo

Amuleto da Vigilância

A partir do 15º nível, você aprende a magia *Ligação Telepática de Rary* e pode conjurá-la apenas como um ritual. Os alvos dessa magia devem possuir um Amuleto do Vínculo.

Além disso, as criaturas que possuam um Amuleto do Vínculo não podem ser surpreendidas a menos que estejam mortas ou incapacitadas. Também, assim que a iniciativa for rolada, você e seus aliados que possuírem um Amuleto do Vínculo receberão pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Inteligência + seu bônus de proficiência.

Sobre a subclasse

Criação Rápida

Para uma construção rápida, caso deva utilizar o aumento do valor de atributo de cada raça, escolha um gnomo do bosque ou das rochas ou um alto elfo para um bônus em Inteligência e em Constituição ou Destreza. Como antecedente, opte pelo sábio.

Inspiração

A criação desta subclasse teve sua inspiração na utilização de amuletos utilizados na prática do Islã e em práticas voodoos, o gris-gris, junto aos patuás utilizados nas religiões brasileiras de matriz africanas. Tais amuletos são feitos para, dentre muitas razões, afastar maus espíritos e atrair sorte através da conexão com seus antepassados ou entidades. Mecanicamente, a subclasse é focada fortemente no papel de suporte, utilizando sua conexão com outros planos para proteger e zelar por si e por seus aliados.



Amuletos do Vínculo

Feiticeiro

Origem Feiticeira: Sangue Real

O sangue real corre em suas veias. Em algum momento, seus antepassados foram abençoados pelos deuses com a dádiva do poder e da dominação. Por muito tempo essa dádiva se perdeu, mas novamente foi despertada por você. Com o despertar da sua linhagem, você também desperta os grandiosos poderes de um governante, sendo capaz de impor suas vontades sobre a dos outros.

Lista de Magias Expandidas

Você aprende magias adicionais quando você alcança certos níveis nesta classe, como mostrado na tabela de Magias da Origem do Sangue Real. Cada magia conta como magia de Feiticeiro para você, mas não contam no número de magias de Feiticeiro que você pode aprender. Essas magias podem ser trocadas quando você ganha um nível de Feiticeiro por qualquer outra magia de mesmo nível das escolas de Encantamento e Ilusão das listas de magias do Bruxo, do Feiticeiro e do Mago.

Magias do Sangue Real

Nível de Feiticeiro	Magias
1º nível	*Comando, Encantar Pessoa*
3º nível	*Acalmar Emoções, Sugestão*
5º nível	*Banzor*, Medo*
7º nível	*Compulsão, Encantar Monstro*
9º nível	*Dominar Pessoa, Missão*

*Magia original deste livro

Aptidão Social

O seu sangue real te dá habilidades sociais inatas. No primeiro nível, você escolhe uma habilidade que tenha proficiência entre Enganação, Intimidação, Intuição e Persuasão. Seu bônus de proficiência é dobrado para qualquer teste de habilidade que fizer com ela.

No 6º nível você pode escolher outra das habilidades citadas que tenha proficiência para ganhar esse benefício.

Proteção Carismática

A partir do 6º nível, você pode usar seu Carisma para evitar ser atacado. Para qualquer cálculo de Classe de Armadura, você pode trocar o modificador de Destreza pelo de Carisma.

Em adição, com uma reação, você pode impor uma salvaguarda de Carisma contra sua CD de salvaguarda de magia de Feiticeiro sobre um inimigo que possa te ver e ouvir e tenha realizado uma jogada de ataque contra você. Ao falhar no teste, o atacante deve escolher outro alvo ao seu alcance ou perder a ação. Essa reação pode ser usada um número de vezes igual ao seu bônus de proficiência antes de um descanso longo.

Imposição de Caráter

Do 14º nível em diante, ao conjurar uma magia de encantamento, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria, mesmo que já tenha gasto na conjuração, para trocar salvaguardas de Inteligência ou Sabedoria por salvaguarda de Carisma.

Manipulação da Vontade

No 18º nível você aprende a dominar completamente criaturas com pouca força em seu caráter. Usando uma reação, você pode gastar 3 pontos de feitiçaria para alterar qualquer salvaguarda de uma criatura que possa te ver ou ouvir para uma salvaguarda de Carisma.

Sobre a subclasse

Criação Rápida

Para uma construção rápida, caso deva utilizar o aumento do valor de atributo de cada raça, escolha um meio-elfo, um tiferino ou um pequenino pés-ligeiros para um bônus em Carisma. Como antecedente, opte pelo nobre.

Inspiração

Essa subclasse submerge-se na fantasia de uma ancestralidade mágica e poderosa. As religiões, mitologias, folclore e tradições africanas tiveram pouca importância na seletividade da escravização e do colonialismo europeu, reiterado pelo ritual de esquecimento de seus nomes, suas culturas e suas terras que era realizado antes de uma pessoa escravizada embarcar em um navio negreiro. Neste cenário afrofantástico, inúmeras gerações se passam até que as ligações mágicas, místicas ou divinas no sangue de um descendente despertem e tais poderes sejam atribuídos a esta pessoa. Mecanicamente, essa subclasse tem sua essência atrelada ao carisma do personagem, que pode facilmente encantar uma outra criatura, seja com seu charme natural, seus poderes dignos da realeza ou suas magias de encantamento.



Afiador de Mentes, uma das infusões de artífices excelente para feiticeiros manterem suas magias ativas

Magia

Banzo

3º círculo, encantamento

Tempo de conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (uma safira de pelo menos 50 PO)

Duração: 1 minuto

Você externa toda mágoa e tristeza da sua alma criando uma bolha mágica azulada de 6 metros de raio em um local à sua escolha e ao alcance da magia. Todas as criaturas à sua escolha dentro dessa área deverão ser bem sucedidas em uma salvaguarda de Carisma ou sucumbirão à tristeza e ficarão incapacitadas. Um alvo afetado pode refazer o teste se receber dano ou se um aliado a 1,5 metros dele usar sua ação para tentar confortá-lo.

Listas: Bardo, Bruxo, Feiticeiro Paladino.

Monge

Tradição Monástica: Caminho do Combate Performático

Através da dança, Monges do Caminho do Combate Performático são artistas primeiro e guerreiros depois. Sua ligação com a dança e as artes antigas é, além de uma forma de expressão, uma ligação com o seu passado. Disfarçado de dança, os Monges mestres do Caminho do Combate Performático utilizam sua dança para discretamente praticar a arte do combate com duas armas.

Ataques Performáticos

No terceiro nível você aprende a arte do combate com duas armas.

Armas Performáticas. Quando utilizadas em combate com duas armas, suas armas de monge com a propriedade leve causam 1d6 pontos de dano. Esse dano ainda pode ser substituído pelo dado na tabela de Artes Marciais.

Combate com Duas Armas. Ao engajar em combate com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de atributo ao dano do seguinte ataque.

Torrente Armada. Quando você gastar um ponto de Ki para ativar a Torrente de Golpes, os golpes poderão ser feitos com as Armas Performáticas no lugar de ataques desarmados.

Arte de Batalha. Você adquire proficiência em Acrobacia ou Atuação, à sua escolha. Se já possuir proficiência em ambas habilidades, você pode escolher outra para obter proficiência. Além disso, você ganha proficiência em um instrumento musical à sua escolha.

Retribuição Rápida

Ao 6º nível, você se aprimora nos seus movimentos e aprende a ser mais rápido em combate. Você pode sacar suas duas Armas Performáticas quando normalmente poderia sacar apenas uma.

Além disso, quando criaturas errarem ataques corpo-a-corpo contra você, elas provocam ataques de oportunidade. Você pode atacar duas vezes e um ataque de oportunidade, uma com cada arma, desde que esteja empunhando duas Armas Performáticas.

Ginga

Ao chegar no nível 11, enquanto estiver empunhando duas Armas Performáticas, uma vez por descanso curto, você pode gastar 5 pontos de ki para conjurar a magia *Celeridade* em você mesmo utilizando sua dança incessante como componentes somáticos e ignorando componentes verbais e materiais e concentração. Os efeitos da magia acabam caso você não gaste ao menos 3,5 metros do seu deslocamento. A Ginga também acaba caso você fique inconsciente ou seja morto.

Golpe Atordoante Potencializado

Alcançando o 17º nível, enquanto estiver empunhando duas Armas Performáticas, ao realizar um ataque com sua ação bônus, você pode realizar um Golpe Atordoante sem gastar pontos de ki. Além disso, ataques contra você de criaturas que você possa ver não podem receber vantagem desde que você não esteja incapacitado.

Sobre a subclasse

Criação Rápida

Para uma construção rápida, caso deva utilizar o aumento do valor de atributo de cada raça, escolha um elfo silvestre, um um pequenino robusto ou um humano para bônus em Destreza e Sabedoria. Como antecedente, opte pelo artista.

Inspiração

O tema desta subclasse tem sua base na capoeira e no maculelê. A mistura de dança e música com um estilo de luta corporal com pouca utilização de armas se encaixam muito bem com a mecânica e a temática do monge em Dungeons & Dragons, sendo a temática brasileira mais explorada por quem faz conteúdo autoral para esse sistema na internet. Mecanicamente, essa subclasse foca em tocar instrumentos, usar duas armas e desferir vários ataques rapidamente, aproveitando cada oportunidade para isso, além de estar atento aos arredores no campo de batalha.



Atabaque, instrumento musical de percussão que pode ser tocado com as clavas do monge do caminho performático.

Diagramação da página do Monge na revista digital Baobá.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Testes do Jogo

Realizei dois testes do material desenvolvido para o jogo, utilizando os personagens criados: Sol, Idris e Antônia. Junto a Karen Emi Nakiri Nicoliche e Letícia Lazzarini Mestre, eu narrei dois cenários de combates: um no nível 4 e outro no nível 15. Letícia jogou como Idris, Karen como Sol e eu como Antônia, ao mesmo tempo que narrei.

Para a subclasse de Artífice, o Artesão de Amuletos, percebi que realiza muito bem a fantasia e a função de suporte e proteção às outras pessoas que jogam. Essa subclasse, porém, nos níveis mais altos, tem menos possibilidades de ações e habilidades que as outras subclasses, visto que a maioria dos poderes que ganha são passivos, ou seja, estão sempre ativados. A falta de opções para utilização da ação bônus dentro do jogo também foi algo incômodo durante o jogo e um problema quanto à economia de ações no projeto da subclasse.

A subclasse de Feiticeiro do Sangue Real recebeu um feedback bastante positivo, sendo muito divertido e possibilitando um foco diferente dentro de combate, utilizando mais a lábia e o carisma ao invés de utilizar primariamente efeitos nocivos contra inimigos e adversários.

O Monge do Caminho Performático se saiu muito bem em ambos os testes, mas principalmente nos níveis mais altos, quando recebe sua habilidade de Ginga. Essa subclasse, porém, poderia ser submetida a algumas alterações e serem testadas também. Algumas de suas habilidades fornecem opções que já existem no jogo (talentos Alerta e Especialista Ambidestro), tomando lugar destas. Além disso, poderiam haver opções de mudanças às características da classe, como alterar o modificador de Sabedoria para Carisma de sua Defesa sem Armadura e de sua Classe de Dificuldade para evitar os efeitos do seu ki.

Conclusão

Com as pesquisas expostas neste trabalho e a partir da vivência do autor, vê-se como necessária a expansão do conceito de afro-fantasia, seja formalmente na academia ou na ficção e no entretenimento em jogos, livros, filmes e séries. O resgate ao passado apagado e à ancestralidade perdida é um direito que foi vetado às pessoas negras (em especial as diaspóricas, cuja ligação com seu passado fora cortada pelo colonialismo) é eminentemente essencial para a reafirmação de negros e negras no Brasil e no mundo todo.

A mudança na forma como enxergam-se os padrões e as regras impostas, sejam elas sociais ou de um jogo, faz-se fundamental quando, estruturalmente, estas são postas a fim de manter o sistema em questão com suas opressões e injustiças. Espera-se, portanto, que este projeto possa incitar outras pessoas vinculadas à UNESP, à qualquer outra universidade brasileira ou mesmo por conta própria a levar adiante a pesquisa e a vontade de contar e criar histórias tendo como protagonista a população e a experiência negra.

> “A nossa luta inspira kings como Martin / E eu vou dar tudo nessa luta antes de partir / Pra nunca mais ouvir / A velha frase que dizia que era só mais um neguin”.
>
> Neguin’ - Cesar MC

REFERÊNCIAS

ANDRADE, E. Macumba em jogo. In: FISHER, M. M.; FISHER, S. M. (Eds.). **RPG Indagações.** [s.l.] Editora CHA, 2020.

BENTO, C. **O pacto da branquitude.** [s.l.] Companhia das Letras, 2022.

CDO SERGIPE - MESTRE SALGADO. **A Verdadeira Historia de Maculelê**, 12 jul. 2017a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DaWZKDpZd-XA>. Acesso em: 9 jun. 2022.

CERDEIRA, C. Descolonizando o RPG. In: FISHER, M. M.; FISHER, S. M. (Eds.). **RPG Indagações**. [s.l.] Editora CHA, 2020.

CESAR MC. **Dai a Cesar o Que É de Cesar.** [s.l.] Pineapple Storm TV, 2021.

COPES, C. **Afrofantasy and the Need for Black Escapism** - BLK INK - Medium. Disponível em: <https://medium.com/blk-ink/afrofantasy-and-the-need-for-black-escapism-4f77a62c9384>. Acesso em: 23 jul. 2022.

CRESCENT CITY CONJURE. **How to make Gris Gris (simple version)**, 12 dez. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K8LqsRnqL6s>. Acesso em: 6 jun. 2022.

D&D BEYOND. **Designing D&D Subclasses with Jeremy Crawford Part 1**, 10 maio 2018a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w5SeqUY8Pjc>. Acesso em: 6 jun. 2022.

D&D BEYOND. **Designing D&D Subclasses with Jeremy Crawford Part 2**, 13 set. 2018b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hyEP04blqMY>. Acesso em: 6 jun. 2022.

DAMASCENO, M. G.; ZANELLO, V. M. L. Saúde Mental e Racismo Contra Negros: Produção Bibliográfica Brasileira dos Últimos Quinze Anos. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 38, n. 3, p. 450–464, set. 2018.

DEVASTOPROD et al. **O céu é o limite**, 11 out. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zMBKjt_hQl4>. Acesso em: 6 jun. 2022.

EMICIDA et al. **Emicida - 10 anos de Triunfo – Mandume**, 23 maio 2018.

EMICIDA. **Amarelo**. [s.l.] Sony Music; Laboratório Fantasma, 2019.

EMICIDA; MAJUR; VITTAR, P. Emicida - **AmarElo (Sample: Belchior - Sujeito de Sorte) part. Majur e Pabllo Vittar**, 25 jun. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PTDgP3BDPIU>. Acesso em: 6 jun. 2022.

GARCIA, A. Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games. **Mind, Culture, and Activity**, v. 24, n. 3, p. 232–246, 7 abr. 2017.

HELLER, E. **Psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão.** [s.l.] Editora Olhares, 2021.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **O Invisível Gaúcho Negro (com Fernanda Oliveira).** Disponível em: <https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/o-invisivel-gaucho-negro-com-fernanda-oliveira/>. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **Branqueamento Racial no Brasil.** Disponível em: <https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/branqueamento-racial-no-brasil/>. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **Tia Josefa.** Disponível em: <https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/tia-josefa/>. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **Deus e o Diabo na encruzilhada: a origem do Blues.** Disponível em: <https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/deus-e-o-diabo-na-encruzilhada-a-origem-do-blues/>. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **A influência africana no português do Brasil.**

Disponível em: ‹https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/a-influencia-africana-no-portugues-do-brasil/›. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **Muçulmanos Negros no Brasil.** Disponível em: ‹https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/muculmanos-negros-no-brasil/›. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **Vênus.** Disponível em: ‹https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/venus/›. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **Raízes.** Disponível em: ‹https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/raizes/›. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **Proteção**. Disponível em: ‹https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/protecao/›. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **Liberdade Frágil.** Disponível em: ‹https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/liberdade-fragil/›. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **Legítima Defesa.** Disponível em: ‹https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/legitima-defesa/›. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **Sonhos Perdidos.** Disponível em: ‹https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/sonhos-perdidos/›. Acesso em: 11 ago. 2022.

HISTÓRIA PRETA; ANDRÉ, T. **O Nascimento do Samba.** Disponível em: ‹https://www.b9.com.br/shows/historiapreta/o-nascimento-do-samba/›. Acesso em: 11 ago. 2022.

HOODOO BRASIL. **Como fazer um Gris Gris de proteção**, 12 fev. 2022. Disponível em: ‹https://www.youtube.com/watch?v=w3T1m4nPTRs›. Acesso em: 11 ago. 2022.

JESUS, L. J. Sobre formas de narrar e jogar: o afrofuturismo em nossas mesas de RPG. In: FISHER, M. M.; FISHER, S. M. (Eds.). **RPG Indagações**. [s.l.] Editora CHA, 2020.

LAYE, C. **O menino negro.** [s.l.] Editora Schwarcz, 2013.

LEGALKIMCHI. **Bioessentialism in Gaming**, 2 ago. 2021. Disponível em: ‹https://www.youtube.com/watch?v=u2PhrI4yZXY›. Acesso em: 11 ago. 2022.

LULA DA SILVA, L. I.; CAVALCANTI BUARQUE, C. R. **Lei No 10.639, De 9 De Janeiro De 2003.Planalto.gov.br**, 9 jan. 2003. Disponível em: ‹http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm›. Acesso em: 9 jun. 2022.

MACULELÊ - VIVÊNCIAS E SABERES DE UMA CULTURA AFRO-BRASILEIRA. **Maculelê Vivências e Saberes de uma Cultura Afro - brasileira e Indígena** (semana cultural JG), 7 dez. 2017. Disponível em: ‹https://www.youtube.com/watch?v=-tzvyIUcYCc›. Acesso em: 11 ago. 2022.

MENDES, M. (ED.). **Lendas Africanas.** [s.l.] Cartola Editora, 2022.

ORA THIAGO. **O Senhor dos Anéis: Questões raciais**, 16 jun. 2022. Disponível em: ‹https://www.youtube.com/watch?v=gr2ItY4Xgp0›. Acesso em: 20 jun. 2022.

RACIONAIS MC'S. **Sobrevivendo no Inferno.** [s.l.] Cosa Nostra, 1997.

RINCON SAPIÊNCIA. **Linhas de Soco**, 26 dez. 2014. Disponível em: ‹https://www.youtube.com/watch?v=9_72FieD4V4›. Acesso em: 11 ago. 2022.

RINCON SAPIÊNCIA. **Ponta de Lança (Verso Livre)**, 26 dez. 2016. Disponível em: ‹https://www.youtube.com/watch?v=vau8mq3KcRw›. Acesso em: 11 ago. 2022.

RODRIGUES, R. **“Nós” do Brasil: estudo das relações étnico-raciais.** [s.l.] Editora Moderna, 2012.

SAMARA, T. **Grid: construção e desconstrução.** [s.l: s.n.].

SARAIVA, E. DE J. A Influência Africana na Cultura Brasileira. In: **A Influência Africana na Cultura Brasileira.** [s.l.] Clube de Autores, 2015.

SIMAS, L. A. **Almanaque brasilidades: um inventário do Brasil Popular.** [s.l.] Bazar do Tempo, 2018.

STORIED. **The Origins of the Zombie, from Haiti to the U.S. | Monstrum**, 14 out. 2020a. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KIGmsxBMnjA>. Acesso em: 11 ago. 2022.

STORIED. **Why George Romero Changed Zombies Forever | Monstrum**, 21 out. 2020b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5sC_5SsMI8A>. Acesso em: 11 ago. 2022.

STORIED. **Modern Zombies: The Rebirth of the Undead | Monstrum**, 29 out. 2020c. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UqPvWdX4ICE>. Acesso em: 11 ago. 2022.

UNESCO. **História geral da África, II: África Antiga.** [s.l.] UNESCO, 1981.

UNESCO. A tradição viva. In: **História geral da África, I: Metodologia e pré-história da África.** [s.l.] UNESCO, 1981.

WEST, C. Genealogia do Racismo Moderno. In: **Prophesy deliverance! An afroamerican revolutionary Christianity.** [s.l.] Westminster John Knox Press, 2002.

WIZARDS OF THE COAST. **Livro do Jogador.** [s.l.] Galápagos Jogos, 2020.

WIZARDS OF THE COAST. **Livro do Mestre.** [s.l.] Galápagos Jogos, 2020b.

WIZARDS OF THE COAST. **Tasha’s Caludron of Everything.** [s.l.] Wizards of the Coast, 2020c.